

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* BERBANTU
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA TEMADA ERAH TEMPAT TINGGALKU
MUATAN IPS DAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SD N 02 PESAGI**

Oleh
ASFIYATUL JANNAH
NIM 201433029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

**PENERAPAN MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* BERBANTU
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU
MUATAN IPS DAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SD N 02 PESAGI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Asfiyatul Jannah
NIM 201433029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (Q.S Al Insyiroh: 6).
2. Dan hanya kepada Allah-lah kesudahan segala urusan (31:22).
3. Teruslah berjuang sebab orang lain tidak akan pernah sanggup mengerti tentang apa yang sedang kamu jalani dan perjuangkan (Kurniawan Gunadi).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Syafii dan Ibu Sulawi yang senantiasa memberikan dukungan materi dan doa ikhlas serta menjadi tujuan yang memotivasi di setiap pilihan.
2. Kakakku , Rohmatul Ummah dan Ulin Nuha yang senantiasa memberikan semangat dan mengisi hari-hariku dengan keceriaan.
3. Sahabat-sahabatku (Sikka, Hida, Laila, Nining, Merna) yang selalu memberikan semangat dan mewarnai hari-hariku dari awal perkuliahan sampai akhir penyusunan skripsi.
4. Teman seperjuangan bimbingan, Widya yang selalu memberikan masukan dari awal penyusunan proposal sampai akhir penyusunan skripsi.
5. Teman-teman PGSD angkatan 2014 khususnya kelas A.
6. Dosen PGSD UMK yang dengan sabar mendidik serta membagikan ilmunya.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Asfiyatul Jannah (NIM 201433029) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2018
Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN 0607036901

Pembimbing II



Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd
NIDN 0631108401

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD



Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd
NIDN 0631108401

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Asfiyatul Jannah (NIM 201433029) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 31 Agustus 2018


Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN 0607036901


Ketua


Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0631108401

Anggota


Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0617088403


Anggota


Erik Aditya Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN 0623038604

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* Berbantu Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 02 Pesagi”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Suparno, SH., M.S Rektor universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. Dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi ini dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.
5. Ika Oktavianti, M.Pd. dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf program studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Heri Suwanto, S.Pd. kepala Sekolah SDN 02 Pesagi atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.

8. Dwi Wahyuningsih, S.Pd. guru kelas IV SD N 02 Pesagi yang selalu memberikan waktu dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.\siswa kelas IV SDN 02 Pesagi yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas sehingga penelitian berjalan dengan baik dan lancar.
9. Kedua orang tuaku tercinta yang selalu mendukungku dan mendoakanku sehingga melakukan penelitian dengan lancar.
10. Sahabat-sahabatku yang tergabung dalam grup WhatsApp Teman Tidur florentina (Sikka, Hida, Laila, Fita), Pejuang Oktober (Laila, Nining, Merna) yang senantiasa membantu dan memberikan motivasi dan dorongan sehingga pelaksanaan penelitian berjalan dengan lancar.
11. Teman-teman PGSD kelas A angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan dan semangat.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

ABSTRACT

Jannah, Asfiyatul. 2018. The Application of *Contextual Teaching Learning Model* by Using Snake and Ladder Game to Improve the Students' Learning Result on Theme the Region I Live in the Social Studies and Indonesian in IV Grade of SD N 02 Pesagi. Thesis. Teacher of Elementary School Education. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors (I) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (II) IkaOktavianti, S.Pd, M.Pd.

Key words: *Contextual Teaching Learning*, Snake and Ladder Game, Learning Result, the Theme of Region I Live

This research aims to describe the improvement of students' learning result and teacher skill by applying the *Contextual Teaching Learning* model through the snake and ladder game on theme the region I live in the social studies and Indonesian.

This classroom action research was conducted in IV grade of SD N 02 Pesagi with a teacher and 26 students as a subject. It is available in two cycles. Each cycle consists of two meetings and four stages. The four stages are a planning, implementation, observation and reflexion. The independent variable is the *Contextual Teaching Learning* model and snake and ladder game meanwhile, the dependent variable is the students' learning result on theme the region I live in the social studies and Indonesian and teacher teaching skill. The instruments of research include test, observation, interview and documentation. The data analysis of this research is a quantitative research.

The result of this research shows that the teacher teaching skill through *Contextual Teaching Learning* model increases 74,16% (good) in cycle I to 88,75% (very good) in cycle II. The students' achievement increases significantly in the material of social studies between cycle I 61,5% (enough) and cycle II 80,7% (good), in the material of Indonesian between cycle I 57,6% (enough) and cycle II 76,9% (good). It is supported by increasing the students' skill of social studies in cycle I 65,10% (good) to 82,45% (good) in cycle II. In the material of Indonesian increases 68,37% (good) in cycle I to 81,86% (very good) in cycle II.

The use of *Contextual Teaching Learning* model through snake and ladder game can improve the students' learning result on theme the region I live in the social studies and Indonesian in IV grade of SDN 02 Pesagi. The teacher should apply the *Contextual Teaching Learning* model by using snake and ladder game in order to make the learning process good and interesting.

ABSTRAK

Jannah, Asfiyatul. 2018. *Penerapan Model Contextual Teaching Learning Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 02 Pesagi*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, Pembimbing (I) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (II) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: *Contextual Teaching Learning*, Permainan ular tangga, Hasil Belajar, Tema Daerah Tempat Tinggalku

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dan keterampilan mengajar guru dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* berbantu permainan ular tangga pada Tema daerah Tempat Tinggalku Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD N 02 Pesagi dengan subjek penelitian guru dan 26 siswa yang berlangsung selama dua siklus masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap satu siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* dan permainan ular tangga, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa pada tema Daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan Bahasa Indonesia dan keterampilan mengajar guru. Metode pengumpulan data berupa tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis secara kuantitatif.

Hasil penelitian ini terdapat peningkatan, pada keterampilan guru pengelolaan pembelajaran model *Contextual Teaching Learning* siklus I 74,16% (baik) menjadi 88,75% (sangat baik) siklus II. Ketuntasan belajar siswa aspek pengetahuan yang cukup signifikan muatan IPS antara siklus I 61,5% (cukup) dan siklus II 80,7% (baik), muatan Bahasa Indonesia antara siklus I 57,6% (cukup) dan siklus II 76,9% (baik), didukung dengan peningkatan keterampilan siswa muatan IPS pada siklus I 65,10% (baik) menjadi 82,45% (baik) siklus II, muatan Bahasa Indonesia pada siklus I 68,37% (baik) menjadi 81,86% (sangat baik) siklus II.

Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 02 Pesagi. Disarankan guru menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* berbantu permainan ular tangga, sehingga prose pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	9
1.6.1 Model Contextual Teaching Learning	9
1.6.2 Permainan Ular Tangga	10
1.6.3 Hasil Belajar.....	11
1.6.4 Materi IPS Jenis-jenis Pekerjaan dan Kegiatan Ekonomi.....	11
1.6.4.1 Pengertian Pekerjaan	11
1.6.4.2 Jenis-jenis Pekerjaan	11
1.6.4.3 Kegiatan Ekonomi	12
1.6.5 Materi Bahasa Indonesia Tokoh Cerita Fiksi	12
1.6.5.1 Tokoh.....	12
1.6.5.2 Cerita Fiksi	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching Learning</i>	13
2.1.1.1 Pengertian Model <i>Contextual Teaching Learning</i>	13
2.1.1.2 Langkah-langkah Model <i>Contextual Teaching Learning</i>	15
2.1.1.3 Kelebihan Model <i>Contextual Teaching Learning</i>	18

2.1.1.4 Kelemahan Model <i>Contextual Teaching Learning</i>	19
2.1.2 Permainan Ular Tangga.....	19
2.1.2.1 Pengertian Permainan Ular Tangga.....	20
2.1.3 Hasil Belajar	21
2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar	21
2.1.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.1.3.3 Tipe-tipe Hasil Belajar	26
2.1.4 Keterampilan Mengajar	30
2.1.4.1 Pengertian Keterampilan Mengajar	30
2.1.5 Tema Daerah Tempat tinggalku	38
2.1.5.1 Materi IPS dalam Tema Daerah Tempat Tinggalku	39
2.1.5.2 Materi BI dalam Tema Daerah Tempat Tinggalku	42
2.1.6 Ilmu Pengetahuan Sosial	46
2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	46
2.1.6.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	49
2.1.6.3 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial	53
2.1.7 Bahasa Indonesia	54
2.1.7.1 Pengertian Bahasa Indonesia	54
2.1.7.2 Fungsi Bahasa Indonesia	56
2.1.7.3 Tujuan Bahasa Indonesia	57
2.2 Kajian Penelitian Relevan	58
2.3 Kerangka Berpikir	62
2.4 Hipotesis Tindakan	64
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	65
3.1.1 Setting Penelitian	65
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	65
3.2 Variabel Penelitian	66
3.3 Prosedur Penelitian	67
3.3.1 Siklus I	68
3.3.2 Siklus II	76
3.4 Teknik Pengumpulan data	84
3.4.1 Jenis dan Sumber Data	84
3.4.1.1 Jenis Data	84
3.4.1.2 Sumber Data	85
3.4.2 Metode Pengumpulan Data	86
3.5 Instrumen Penelitian	89
3.5.1 Pedoman Wawancara	90
3.5.2 Pedoman Observasi	90
3.5.3 Tes	92

3.5.3.1 Validitas.....	93
3.5.3.2 Reliabilitas.....	95
3.6 Analisis Data	97
3.6.1 Analisis Data Kuantitatif	98
3.6.2 Analisis Data Kualitatif	100
3.7 Indikator Keberhasilan	103
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Prasiklus	104
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	108
4.2.1 Perencanaan.....	109
4.2.2 Tindakan.....	110
4.2.3 Pengamatan	134
4.2.4 Refleksi.....	143
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	146
4.3.1 Perencanaan.....	147
4.3.2 Tindakan.....	148
4.3.3 Pengamatan	172
4.3.4 Refleksi.....	185
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Hasil belajar muatan IPS dan Bahasa Indonesia melalui Model <i>Contextual Teaching Learning</i> Berbantu Permainan Ular Tangga.....	191
5.1.1 Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Melalui Model <i>Contextual Teaching Learning</i> Berbantu Permainan Ular Tangga.....	192
5.1.2 Hasil belajar Keterampilan siswa Melalui Model <i>Contextual Teaching Learnig</i> Berbantu Permainan Ular Tangga.....	195
5.2 Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran Melalui Model <i>Contextual Teaching Learning</i> Berbantu Permainan Ular Tangga Siswa Kelas IV SDN 02 Pesagi	197
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	205
6.2 Saran	206
DAFTAR PUSTAKA	208
LAMPIRAN-LAMPIRAN	211

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Indikator Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru	91
3.2 Indikator Aspek Keterampilan Siswa	92
3.3 Kesimpulan Uji Reliabilitas.....	97
3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar	99
3.5 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa	100
3.6 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	101
3.7 Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Mengajar Guru	101
3.8 Kategori Penilaian Keterampilan Siswa	102
4.1 Kegiatan Prasiklus Penelitian tindakan Kelas	104
4.2 Nilai Prasiklus.....	105
4.3 Jadwal Pelaksanaan Tindakan Kelas	108
4.4 Nilai LKS Siklus I Pertemuan I.....	119
4.5 Nilai LKS Siklus I Pertemuan 2	131
4.6 Nilai Evaluasi Akhir Siklus I.....	133
4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	135
4.8 Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Siklus I.....	138
4.9 Hasil Keterampilan Siswa Muatan IPS Siklus I	141
4.10 Hasil Keterampilan siswa Muatan Bahasa Indonesia siklus I	142
4.11 Nilai LKS Siklus II Pertemuan I	158
4.12 Nilai LKS Siklus II Pertemuan II	168
4.13 Nilai Evaluasi akhir Siklus II.....	171
4.14 Hasil Observasi Keterampilan Guru siklus II.....	173
4.15 Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Siklus II	176
4.16 Daftar Nilai Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siswa Prasiklus,Tes Evaluasi Akhir Siklus I dan II Muatan IPS	178
4.17 Daftar Nilai Hasil Belajar Aspek Pengetahuan siswa Prasiklus,Tes Evaluasi Akhir Siklus I dan II Muatan Bahasa Indonesia	179
4.18 Hasil Keterampilan Siswa Muatan IPS Siklus II.....	181
4.19 Hasil Keterampilan Siswa Muatan Bahasa Indonesia Siklus II.....	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	63
3.1 Bagan Model Penelitian Kemmis Mc Taggart	68
4.1 Diagram KetuntasanNilaiPrasiklus.....	107
4.2 Dokumentasi Siswa Bercerita Siklus I Pertemuan 1	111
4.3 Dokumentasi Siswa Membaca Cerita.....	113
4.4 Dokumentasi Bertanya.....	115
4.5 Dokumentasi Guru Menjelaskan Tata Cara Permainan.....	116
4.6 Dokumentasi Siswa Bermain Permainan Ular Tangga	117
4.7 Dokumentasi Siswa Mengambil Kartu Soal.....	118
4.8 Dokumentasi Berdiskusi Kelompok.....	119
4.9 Dokumentasi Pemodelan	120
4.10 Dokumentasi Refleksi.....	121
4.11 Dokumentasi Siswa Membaca Bacaan Siklus I Pertemuan 2	124
4.12 Dokumentasi Siswa Membaca Cerita.....	126
4.13 Dokumentasi Bertanya.....	127
4.14 Dokumentasi Guru Menjelaskan Tata Cara Permainan.....	128
4.15 Dokumentasi Siswa Bermain Permainan Ular Tangga	129
4.16 Dokumentasi Berdiskusi Kelompok.....	130
4.17 Dokumentasi Pemodelan	131
4.18 Dokumentasi refleksi	132
4.19 Dokumentasi Penilaian yang Sebenarnya.....	133
4.20 Diagram Keterampilan Guru Siklus I.....	137
4.21 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Aspek Pengetahuan Siklus I	140
4.22 Diagram Peningkatan Keterampilan Siswa Siklus I.....	143
4.23 Dokumantasi Siswa Menjelaskan Gambar Siklus II Pertemuan I.....	151
4.24 Dokumentasi Membaca Cerita	152
4.25 Dokumentasi Bertanya.....	154
4.26 Dokumentasi Siswa Bermain Permainan Ular Tangga	155
4.27 Dokumentasi Siswa Mengambil Kartu Soal.....	156
4.28 Dokumentasi Berdiskusi Kelompok	157
4.29 Dokumentasi Pemberian <i>reward</i>	158
4.30 Dokuemntasi Pemodelan	159
4.31 Dokumentasi Refleksi.....	160
4.32 Dokumentasi Siswa Bercerita Siklus II Pertemuan 2.....	162
4.33 Dokumentasi Pmbuatan Laporan.....	164
4.34 Dokumentasi Bertanya.....	165
4.35 Dokumentasi Siswa Bermain Permainan Ular Tangga	166

4.36 Dokumentasi Berdiskusi Kelompok	167
4.37 Dokumentasi Pemberian <i>reward</i>	168
4.38 Dokumentasi Pemodelan	169
4.39 Dokumentasi refleksi	170
4.40 Dokumentasi Penilaian yang sebenarnya	171
4.41 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	175
4.42 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Prasiklus, Siklus II, siklus II.....	180
4.43 Diagram Progres Hasil Belajar Siswa aspek Keterampilan.....	184



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	211
2. Daftar Nama Siswa Kelas V SD N 02 Pesagi.....	212
3. Daftar Nilai Prasiklus.....	213
4. Hasil Wawancara Guru Prasiklus	215
5. Hasil Wawancara Siswa Prasiklus	217
6. Lembar Observasi Keterampilan Guru Prasiklus.....	218
7. Kisi-kisi soal Uji Validitas siklus I.....	222
8. Soal Tes Uji Validitas Siklus I.....	224
9. Kunci Jawaban	233
10. Uji Validitas dan reliabilitas Siklus I.....	234
11. Kisi-kisi soal Uji Validitas siklus II.....	237
12. Soal Tes Uji Validitas Siklus II.....	239
13. Kunci Jawaban	247
14. Uji Validitas dan reliabilitas	248
15. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	251
16. RPP Siklus I Pertemuan 1	256
17. Materi Pembelajaran	263
18. Lembar Kerja Siswa.....	265
19. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	267
20. RPP Siklus I Pertemuan 2	271
21. Materi Pembelajaran	278
22. Lembar Kerja Siswa.....	284
23. Kisi-kisi Soal Tes Akhir Siklus I	286
24. Soal Tes Akhir Siklus I.....	288
25. Kunci Jawaban Siklus I.....	294
26. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Peretemuan 1	295
27. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus IPertemuan 2.....	299
28. Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Siklus I.....	303
29. Lembar Keterampilan IPS Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	305
30. Lembar Keterampilan Bahasa Indonesia Siswa Siklus I Pertemuan 1	310
31. Lembar Keterampilan IPS Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	315
32. Lembar Keterampilan Bahasa Indonesia Siswa Siklus I Pertemuan 2	320
33. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	325
34. RPP Siklus II Pertemuan 1	329
35. Materi Pembelajaran	336
36. Lembar kerja Siswa.....	340
37. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	342
38. RPP Siklus II Pertemuan 2.....	347
39. Materi Pembelajaran	353
40. Lembar Kerja Siswa.....	335
41. Kisi-kisi Soal Tes Akhir Siklus II.....	357
42. Soal Tes Akhir Siklus II.....	359

43. Kunci Jawaban Siklus II	364
44. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	365
45. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Peretmuan 2	369
46. Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Siklus II.....	373
47. Lembar Keterampilan IPS Siswa Siklus II Pertemuan 1	375
48. Lembar Keterampilan Bahasa indonesia Siswa Siklus II Pertemuan 1	380
49. Lembar Keterampilan IPS Siswa Siklus II Pertemuan 2	385
50. Lembar Keterampilan Bahasa Indonesia Siklus II Pertemuan 2.....	390
51. Lembar Wawancara Guru Akhir Siklus.....	395
52. Lembar Wawancara siswa akhir Siklus	397
53. Media Pembelajaran.....	398
54. Penetapan Bimbingan Skripsi	403
55. Berita Acara Pembimbing 1	404
56. Berita Acara Pembimbing 2	408
57. Surat Permohonan Ijin Penelitian	411
58. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	412
59. Surat Pernyataan	413
60. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	414
61. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	415
62. Daftar Riwayat Hidup	416

